vtech®

Manual de Instrucciones

CONSOLA TÁCTIL EDUCATIVA

MobiGo®

Cars 2 © 2011 Disney/Pixar, a excepción de las marcas de automóviles pertenecientes a terceros: FIAT™; Pacer™; Bentley™; © Volkswagen AG.

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola táctil educativa **MobiGo**®. Con **MobiGo**® su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!

Para más información sobre nuestros productos visite:

www.vtech.es.

INTRODUCCIÓN

¡Rayo McQueen ha vuelto para competir en el Grand Prix Mundial! Con él viaja Mate, su mejor amigo y fan número uno. Pero durante el viaje Mate conoce a un enigmático agente secreto, Finn McMissile, y acaba envuelto en una misteriosa trama de espionaje internacional. ¿Será Mate capaz de comportarse como un verdadero espía y salir del lío en el que se ha metido?

INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Cartucho de juegos: Cars 2
- Manual de instrucciones

ADVERTENCIA:

Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Inserta el cartucho

Asegúrate de que la unidad está apagada. Inserta en la **MobiGo**® el cartucho con la pegatina al frente, y presiónalo hasta escuchar el sonido "clic" que oirás cuando el cartucho quede completamente encajado en la ranura. Pulsa entonces el botón ON para encender el juguete.

Si es la primera vez que juegas con tu consola **MobiGo**®, tendrás que introducir tu nombre. Toca el icono ABC para escribirlo. También puedes jugar como invitado tocando el cuadro azul.

Menú principal

Cuando introduzcas el cartucho en la consola, verás el menú principal con todas las actividades. Toca la imagen de una actividad para comenzar a jugar.

Opciones

Entra en este menú para elegir jugar con o sin música de fondo, o con vidas limitadas o sin fin.

Cómo jugar

La manera más sencilla de jugar con tu **MobiGo**® es tocando la pantalla, pero algunas veces también tendrás que usar otros botones:

Joystick direccional

En “Carrera de campeones” deberás pulsar las flechas del joystick para jugar.

Botón Salir

Pulsa este botón para salir de una actividad. Si lo pulsas cuando estés en algún menú, irás a la pantalla anterior.

Botón Ayuda

Pulsa este botón para oír alguna instrucción o pista durante el juego.

Teclado

Desliza la pantalla hacia arriba para descubrir el teclado. Así podrás escribir tu nombre en el perfil y responder en algunas actividades.

Restablecer puntuación

Para poner tu puntuación a cero y borrar la información de tus progresos guardada en el cartucho, ve al menú principal y escribe REINICIAR. Después, pulsa la tecla OK en el teclado. Si la unidad se ha reiniciado correctamente, aparecerá el mensaje “Puntuación a cero.”

ACTIVIDADES

Juego nuevo / Continuar el juego

Si sales de un juego antes de completarlo, cuando vuelvas a elegir esa actividad la unidad te preguntará si quieres comenzar un juego nuevo o continuar el juego anterior. Elige una opción en la pantalla para jugar de nuevo.

Juego nuevo: empezarás a jugar desde el comienzo de la actividad.

Continuar el juego: la actividad comenzará a partir del momento en el que dejaste de jugar la última vez.

Nota: En Cars 2 esta opción está disponible solo en la actividad "Misión de reconocimiento".

Nivel

Al comenzar un juego, elige el nivel de dificultad que prefieras: Fácil o Difícil.

Misión de reconocimiento

Finn se encuentra en una misteriosa plataforma petrolífera. Ayúdale a moverse a lo largo de la plataforma y evita que choque con los obstáculos.

Como buen espía, Finn cuenta con varios dispositivos para hacer frente a los riesgos de una misión. Usa su parachoques especial para desplazar los barriles y las tuberías que haya por el camino. Gracias al cañón de agua podrás apagar los incendios, y con el gancho puedes ayudar a Finn a alzarse por encima de los coches para que no lo descubran.

Utiliza los montacargas para subir o bajar de un piso a otro de la plataforma. Deslízalos con el dedo hacia arriba o abajo. Mueve a Finn hacia la derecha cuando encuentres la figura que completa la secuencia de la pantalla.

A veces Finn necesitará tu ayuda para seguir avanzando. Toca los puntos que aparecen en la pantalla para conectarlos entre sí y crear un camino para que Finn pueda cruzar al otro lado. Luego, observa con atención los números de la regla y toca el botón con el gancho que muestre el número que completa la secuencia.

Contenido educativo: Lógica, geometría, secuencias numéricas

Carrera de campeones

Solo los grandes campeones pueden participar en el Grand Prix Mundial. ¡Ayuda a Rayo a ganar la carrera!

Mantén pulsado el botón **OK** para avanzar y usa los botones de flechas del joystick para mover a Rayo hacia los lados y esquivar los obstáculos.

Durante las paradas para cambiar las ruedas, tendrás que poner a prueba tus conocimientos matemáticos. Encuentra la rueda con el número que complete la operación de la pantalla y lánzala hacia arriba para que Guido la cambie a toda velocidad.

Contenido educativo: sumas, restas y multiplicaciones

Imágenes misteriosas

En esta actividad Finn necesita la ayuda de Mate para descodificar una serie de imágenes secretas.

Ayuda a Finn y Mate a usar el ordenador para desbloquear las imágenes. Pulsa en el teclado una letra para que desaparezca de la pantalla. Las letras que estén por encima caerán, y cuando dos o más letras iguales estén juntas formarás un grupo. Consigue tantos grupos como puedas hasta completar la barra inferior de la pantalla.

Toca el botón **Ayuda** si necesitas escuchar de nuevo las instrucciones o ver una pista en la pantalla.

Cuando aparezcan las imágenes, escucha el nombre que dice Mate y pulsa en el teclado las letras que faltan para completar la palabra.

Contenido educativo: Letras, deletreo y observación

Persecución en la ciudad

¡Mate sabe que su mejor amigo está en peligro y no se detendrá hasta salvarlo! Para ello tiene que perseguir y atrapar al Profesor Z.

Observa en la pantalla las direcciones que toma el Profesor Z en su huida y presta mucha atención al orden, porque después tendrás que indicar a Mate la dirección correcta en cada cruce.

En el nivel difícil tendrás que ayudar a Mate a encontrar las direcciones con la brújula de la pantalla. Observa atentamente la brújula porque esta cambiará de posición a lo largo del juego.

Cuando Mate tenga al profesor a la vista, deberás ayudarle a tomar las curvas. Guía a Mate en la dirección de la flecha para que gire sin tropezar con las vallas.

Cuando intenten detener a Mate, toca los coches para apartarlos de su camino.

Contenido educativo: Direcciones, orientación espacial y memoria

Tom Mate, agente secreto

Usa los puntos ganados en la pantalla para comprar a Mate el equipo de espionaje. Toca un dispositivo en la pantalla y cómpralo para que Mate pueda utilizarlo.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos. Seque la unidad y los cartuchos antes de usarlos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 913120770 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Internet: www.vtech.es

COPYRIGHT

Copyright 2011 **VTech**®. Todos los derechos reservados. **VTech**® y el logo de **VTech**® son marcas registradas de **VTech**®. **MobiGo**® es una marca registrada de **VTech**®. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2011 VTech
Impreso en China
91-002461-xxx